INFORMACIJSKA DRUŽBA – IS'2013
11. oktober 2013
VZGOJA IN IZOBRAŽEVANJE V INFORMACIJSKI DRUŽBI

Razvijanje socialnih veščin z uporabo interaktivnih književnih likov

Developing Social Skills by Using Interactive Literary Characters

Tina Pajnik
OŠ Vide Pregarc, Slovenija
tina.pajnik@gmail.com

Povzetek

Socialne veščine se začnejo razvijati že v zgodnjem otroštvu. Ker so tesno povezane z vzgojo v šoli, se jih da načrtno razvijati. Mladi šolarji veliko težav in skrbi prinašajo iz različnih okolij. V želji, da bi razvijali ustrezne komunikacijske veščine, smo se v drugem in tretjem razredu načrtno lotili izvedbe delavnic na temo klasičnih Grimmovih pravljic. Interaktivni književni liki so preko identifikacije omogočili analizo odnosov ter transfer na področje vsakodnevnih konfliktov v primarnem in sekundarnem okolju. Interaktivno šolsko okolje se je izkazalo za zelo uspešno, omogočilo je prenos književnega časa in prostora v sodoben čas ter prikazalo problematiko družinskih odnosov na način, ki so ga mladi šolarji zlahka sprejeli.

Ključne besede: socialne veščine, interaktivni književni liki, interaktivne delavnice

Abstract

Social skills begin to develop in early childhood. As they are closely related to the education in school, we can systematically develop them. Young pupils bring many of the problems and concerns from a variety of backgrounds. In order to develop appropriate communication skills we have systematically prepared workshops on the themes of the classic Grimm fairy tales in the second and third grade. Through the identification of interactive literary characters and analysis of the relations transfer was made in the field of everyday conflict in the primary and secondary environment. Interactive school environment has proved to be very successful as it allowed the transfer of literary time and space into the modern time. At the same time it showed the issue of family relationships in a way that young schoolchildren easily accepted.

Keywords: Social Skills, Interactive Literature Characters, Interactive Workshops

1 Uvod

Številne poznane definicije pedagoških procesov govorijo o vzgoji in izobraževanju kot prepletu primarnih in sekundarnih procesov, ki se povezujejo s primarno in sekundarno socializacijo. Glede na stopnjo avtonomije, ki jo učitelj zna in želi uporabiti, pa se učitelji lahko posvetimo tudi vzgoji socialnih veščin in prepoznavanju vedenjskih vzorcev znotraj določenih vsebin, ciljev in standardov. »Razred predstavlja dokaj zapleten komunikacijsko-interakcijski sistem« (Marentič Požarnik, 2000, 224). Učenec spoznava mehanizme sekundarne socializacije že ob vstopu v vrtec. Spozna, da obstajajo določena pravila in da delujejo v vrtcih in šolah mehanizmi. Spoznava, da je komunikacija pomemben del njegove prezentacije kot individuuma, in kot tak se uči socialnih veščin. Vse več otrok v osnovnih šolah prihaja iz enostarševskih, ločenih in sestavljenih družin, kar oblikuje njihove vedenjske vzorce in oblikuje vrednostne sisteme, v katere se otrok razvija.
Z namenom, da bi učenci prepoznali stiske, probleme, konflikte in skrbi ter se o njih tudi pogovorili, smo se v drugem in tretjem razredu odločili, da bomo spregovorili o aktualni problematiki v interakciji z interaktivnimi književnimi liki.

2 Književni junaki so zrcalo večnih težav človeštva

Mladi bralec že od predšolskega obdobja spoznava umetnostna besedila v obliki pravljic in pripovedk, kasneje pa posega tudi po fantastični pripovedi in pustolovskih zgodbah. Ob poslušanju ali branju oblikuje svoje predstave in se skozi identifikacijo književnih junakov, ki se razlikujejo glede na razvojno stopnjo, soočajo s težavami pravljičnih svetov. Ti sicer ustvarjajo navidezno bipolarnost dobrega in slabega, vendar obenem odsevajo problematiko sodobne družbe.
Jack Zipes, ameriški znanstvenik, ki že desetletja proučuje klasične pravljice, se v svojem delu Why fairy tales sticks sprašuje, zakaj so se nekatere pravljice »prijele«, zakaj so preživela stoletja in so še vedno popularne v 21. stoletju. V svojih starejših teorijah je Zipes (1994) razvil idejo, da so mnoge Grimmove pravljice, ki jih imenuje tudi klasične, podvržene procesu mitizacije. V svojih novejših raziskavah (2012) pa že uporablja nove koncepte razvoja pravljic v povezavi z družbenim kontekstom na nezavedni ravni. V enem od svojih mnogih del na tematiko pravljic (2006) se Zipes ukvarja z vsako pravljico posebej in predstavi, zakaj so značilnosti določenega umetnostnega besedila omogočile, da so ravno Grimmove pravljice postale »večne«. Zipes (2006) predstavi na primeru Pepelke ključne elemente, ki so pravljici omogočale aktualnost skozi zgodovino. V našem primeru smo se naslonili na izhodišča, ki jih je Zipes poudaril pri Pepelki (2006, 100):

- čustva in skrbi, ki jih otrok kot književni lik doživlja zaradi smrti matere,
- vnovična poroka očeta z neznano žensko,
- oblikovanje sestavljene družine,
- odnosi v sestavljeni družini, kjer imata hčeri iz prejšnjega zakona privilegije,

Pepelka je torej osrednji književni lik klasične pravljice, ki preko identifikacije mlademu bralcu omogoča vpogled v svojo družino in odnose v njej ter odpira vprašanja številnih otrok, ki prihajajo iz enostarševskih, ločenih ali sestavljenih družin. Pepelka je bila zato ena od pravljic, ki je bila primerna za izvedbo delavnice in je bila določena s strani izvajalcev delavnic. Ostale Grimmove pravljice tudi govorijo o družinskih odnosih, zato so otroci imeli možnost izbrati tri pravljice. »Osrednja vloga družine je ohranjena v večini pravljic, saj se ponavadi začnejo prav z orisom družine: staršev in otrok.« (Goljevšček 1991, 96.) Učenci so

si izbrali naslednje pravljice: Janko in Metka, Rdeča kapica in Sneguljčica. Pri Janku in Metki so prisotni družinski elementi: odnos brata in sestre, odnos otrok do očeta, sestavljena družina z mačeho. Rdeča kapica sicer vsebuje elemente družinskih vezi, vendar je tematika pravljice drugačna. Sneguljčica podobno kot Pepelka pripoveduje o deklici, ki izkusi:

- smrt matere,
- vnovično poroko očeta z neznano lepo žensko,
- oblikovanje nove družine in položaj v novi družini.

Pravljični svet sicer slika glavnega junaka izrazito dobrega z vsemi čudovitimi lastnostmi, lik, ki mu nasprotuje oz. ga ovira, pa je prikazan kot zloben, demonski in nosi v sebi negativne elemente. Črno-bela bipolarnost mlademu bralcu omogoča lažjo identifikacijo z glavnim junakom, kjer se zoperstavi zlobnemu odraslemu ter razreši konflikt. Dobro vedno zmaga in mladi bralec, ki pričakuje razrešitev konflikta, je nagrajen – vsaj v pravljičnem svetu.

2.1 Interaktivni književni liki

Po obravnavi umetnostnih besedil si mladi bralec oblikuje svojo domišljijsko podobo književnega lika, na katero vplivajo zunanji dejavniki kot npr. risani filmi ali ilustracije v knjigah. Interaktivna šolska tehnologija omogoča, da se bralčeve upodobitve projecirajo širšemu krogu bralcev. Tako nastali književni lik se dodatno opremi oz. oblikuje v dialogu z drugimi bralci. S spreminjanjem podobe in oblikovanjem ozadja bralec lahko komunicira z interaktivnim književnim likom, ga »oživlja« s pomočjo animacij, kar omogoča lažjo identifikacijo.

3 Izvedba delavnic

Izhodišče za delavnice so bili medsebojni odnosi in odnosi v družini, saj se je tekom šolskega leta pokazalo, da imajo otroci stiske in skrbi v odnosu svojega primarnega okolja. Najbolj primerna za izvedbo delavnic se je pokazala književna vzgoja, znotraj katere bi učenci sledili učnim ciljem, v popoldanskem času pa bi jih z usmerjenimi dejavnostmi pripravili do identifikacije s književnimi liki. Delavnice so potekale tri mesece, od marca do maja, zajele so 26 učencev drugih in tretjih razredov osnovne šole.
Cilji načrtovanih delavnic so bili:

- izboljšati razredno klimo,
- zmanjšati število medsebojnih konfliktov in vzgojnih ukrepov,
- oblikovati interaktivne književne like,
- ustvariti dialog z interaktivnim književnim likom z uporabo IKT.

3.1 Tehnična priprava na delavnice

Strojna oprema
Za izvedbo delavnice smo potrebovali:

- računalnik, projektor,
- interaktivno tablo Hitachi StarBoard ter ustrezne priključke.

Programska oprema
Za uporabo interaktivne table smo potrebovali program Starboard Software ter dostop do interneta.

Slika 1 in 2: tehnična priprava na delavnice

3.2 Didaktična priprava na delavnice

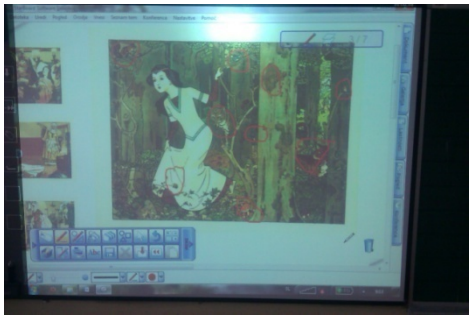
Učenci so za delo potrebovali: slikarski material, risalne liste, slikanice bratov Grimm, zbirko pravljic bratov Grimm različnih izdaj.

4 Izvedba delavnic

Delavnice smo razdelili na posamezne časovne in tematske sklope. Učenci so bili seznanjeni z obravnavo umetnostnih besedil. Potrebovali so veliko časa, da so spoznali, da je bistvo delavnic vpleteno v pravljično dogajanje v povezavi z interaktivnim okoljem.

4.1 Prva stopnja: ugotavljanje predznanja in obnova pravljic v mesecu marcu

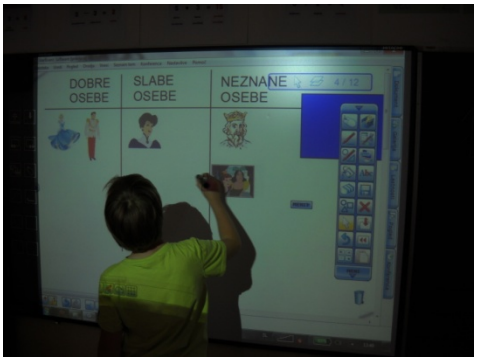
Najprej smo preverili, kako dobro učenci poznajo klasične pravljice. Izbrali so Rdečo kapico, Sneguljčico, Janka in Metko. Otroci so obnavljali pravljice po spominu. Obnove so se zelo razlikovale. Sodobna ekranizacija je poskrbela, da so risani junaki prevladovali v obnovah umetnostnih besedil. Palčki so dobili imena, zlobna mačeha je umrla v prepadu, volk pri Rdeči kapici je poginil, Janko in Metka sta se vrnila domov na krilih bele ptice, itd. Torej je bilo potrebno še enkrat prebrati in obnoviti posamezne klasične pravljice bratov Grimm. Učenci so določili dogajalni čas in prostor ter spoznali sekundarne načine prepoznavanja informacij, ki v sami pravljici niso zapisane, a jih je mogoče prepoznati iz sklepanja ali ilustracij. Na internetu smo poiskali znane ilustracije književnih junakov. Večina otrok je takoj prepoznala upodobitev iz Disneyevih risank, vendar so kritično pristopili k analizi ilustracij. Primerjali so ilustracije v starejših in novejših izdajah, ogledali so si tudi starejše upodobitve pravljičnih likov, jih na interaktivni tabli primerjali, analizirali in jih urejali v zaporedje.



Slika 3 in 4: analiza ilustracij o Sneguljčici

4.2 Druga stopnja: analiza posameznih književnih junakov v mesecu aprilu

Sledila je analiza posameznih književnih likov. Učenci so opisovali, razvrščali, primerjali književne osebe: Sneguljčico, Rdečo kapico, palčke, volka, oba lovca, mačeho, oba očeta, princa. Izdelali so tudi ilustracije književnih junakov in jih razstavili. Izbrali so eno od oseb in jo analizirali. Poiskali so motive za njihova ravnanja ter analizirali nasprotnika. Največ zanimanja se je pokazalo pri obravnavi mačehe.



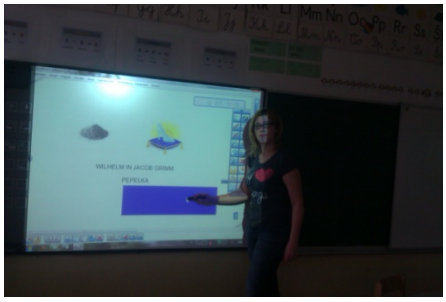
Slika 5 in 6: analiza književnih likov

Da bi razumeli konflikte in jih prenesli v svoja življenja, je bil dan v mesecu aprilu določen kot dan intervjujev znanih oseb. Na vroči stol sta sedla učenka kot Sneguljčica in učenec kot mačeha. Učenci so kot novinarji spraševali znani osebnosti. Zanimiva so bila vprašanja, namenjena mačehi:
Novinar: Zakaj ste trpinčili svojo novo hčerko, saj vam ni hotela nič slabega?
Mačeha: Ve se, kdo je glavni v našem gradu. To sem jaz. Zato sem se poročila.
Novinar: Kje je ves ta čas bil vaš mož?
Mačeha: Na službenem potovanju. On skrbi za finance.
Novinar: Ali boste imeli kakšnega otroka?
Mačeha: Ne, potem ne bom več najlepša v kraljestvu.
Novinarji so mačeho obravnavali z velikim zanimanjem in radovednostjo. Namenili so ji vrsto življenjskih vprašanj in v nekem trenutku celo razumeli njene odločitve, na drugi strani pa so Sneguljčico cenili in jo spoštljivo ogovarjali, vendar so jo kasneje opisali kot pasivno osebo. Mačeha je bila po mnenju učencev zanimiva, ker je imela moč in oblast, ki si jo je prisvojila.
Sledile so delavnice na temo prenosa vlog v vsakdanja življenja. Učenci so poiskali podobne ljudi ali motive v svojih življenjih ter svojo izbiro utemeljili.

4.3 Tretja stopnja: pravljične skrbi v vsakdanjem življenju v mesecu maju

Izbira pravljice o Pepelki je bila skrbno načrtovana zaradi strukture razreda. Pokazalo se je, da je v skupini veliko otrok ločenih staršev in veliko otrok, ki živi v sestavljenih družinah. Po obravnavi pravljice, so znali poiskati vzporednice s svojim življenjem. Pri analizi književnih junakov so izpostavili Pepelkine skrbi in poiskali motive za ravnanje mačehe. S pomočjo slikanic so izdelali svojo podobo književnih junakov, ki smo jih poskenirali in jih razstavili na interaktivni tabli, kjer so podobe oživele, saj so otroci dopolnjevali ilustracijo na tabli. Nato smo razmislili in oblikovali književne junake v 21. stoletju in jih projecirali na interaktivnih

prosojnicah. Tako je Pepelka 21. stoletja imela svoj pametni mobitel, PSP in se je prek facebooka prepirala s svojima polsestrama.



Slika 7 in 8: analiza umetnostnega besedila na interaktivni tabli

Postavitev glavne književne osebe v interaktivno okolje je otroke povezalo s težavami nosilcev pravljice. Spoznanje, da Pepelka v pravljici izraža stisko na drugačen način zaradi pravljičnega okolja in da je v 21. stoletju prav takšna kot sodoben otrok, je sprožilo debatno delavnico o odnosih v ožjem in širšem okolju.

5 Evalvacija

Interaktivna tabla z vso dodatno opremo je udeležencem delavnic omogočila:

- višjo stopnjo motivacije učencev v uvodnem in osrednjem delu ure,
- predstavitev posameznih domišljijskih svetov širši publiki,
- ustvarjanje skupinskih interaktivnih književnih likov,
- ustvarjanje dialoga med mladimi bralci in nastalim interaktivnim književnim likom.

Z uporabo interaktivne opreme se je vloga učitelja spremenila, saj je deloval bolj kot moderator skupine. Edina slabost je bila, da so se delavnice morale izvajati v učilnici z vso ustrezno opremo, kar je terjalo organizacijsko fleksibilnost.

6 Zaključek

Književne delavnice na temo obravnave književnih besedil so se izkazale za zelo učinkovite. Identifikacija s književnimi osebami je postala bolj doživeta in je omogočila prenos v sodobno okolje. Učenci in učitelj so znašli v različnih vlogah, vsi udeleženi so nastopili kot moderatorji, soustvarjalci književnega prostora in soavtorji interaktivnih književnih likov in so uporabljali i-tablo. Učenci so spoznali, da se ogrodje pravljice nanaša na večne težave odraščanja, o katerih so spregovorili. Največkrat so bili prisotni strahovi:

- da bi se starši zadržali v službi, da bi pozabili na svoje otroke,
- da imajo starši raje druge otroke v družini,
- da se ločeni starši ne bi še enkrat poročali, ker nova mama ne bo nadomestila prave,
- da so vse mačehe takšne kot v pravljicah,
- da starši prikrivajo informacije svojim otrokom.

Pogovori so potekali frontalno in v manjših skupinah in so bili čustveno intenzivni. Vsak udeleženec je predstavil svoja razmišljanja. Oblikovale so se manjše skupine in se pogovarjale o aktualni problematiki. Povzetek delavnic je bil uspešen in je na otroke deloval motivacijsko, kar se je opazilo v povečanju zanimanja za knjige. V naslednjih tednih je bil

zabeležen tudi upad vzgojnih ukrepov in medsebojnih konfliktov. Uspešen je bil tudi transfer na področje vsakdanjega življenja, ker so otroci začeli prepoznavati, da nastanejo konflikti med njimi samimi zaradi podobnih vzorcev komunikacije. Socialna problematika je namreč prisotna v vseh segmentih družbe in kot taka je podvržena nenehnim spremembam. Mladi šolarji so socialno občutljivi in jih tematika odnosov zelo zanima, zato bo v prihajajočih šolskih letih potrebno načrtno nadgrajevati in razvijati socialne veščine.

Literatura in viri

Goljevšček, A. (1991). Pravljice, kaj ste? Mladinska knjiga, Ljubljana.

Grimm, J.,W. (1975). Grimmove pravljice. Mladinska knjiga, Ljubljana.

Marentič Požarnik, B. (2000). Psihologija učenja in pouka. DZS, Ljubljana.

Veliki pravljičarji in njihove najlepše pravljice. (2001). Mladinska knjiga, Ljubljana.

Zipes, J. (1994). Fairy tale as myth, myth as fairy tale. The University Press of Kentucky, Kentucky, USA.

Zipes, J. (2006). Why fairy tales sticks. The Evolution and Relevance of a Genre. Routhledge, New York, USA.

Zipes, J. (2012). The Irresistible Fairy Tale. The Cultural and Social History of a Genre. Princeton University Press, New Jersey, USA.